

米国AMOAエキスポ/ファンエキスポ

前年並みの規模維持

日米のメーカーに加え、韓国グループが勢い示す



AMOAエキスポ00のミッドウェー社の小間で、新ジャンルの6人用TVゲーム機「ザ・グリッド」展示のようす

セガ社、大幅能力アップの

「ナオミ2」来年出荷へ

マスクROMからGDDRROMへ転換も

【株セガ・エンタープライズ】セガ(本社東京、大川功社長)は九月二十一日、「ナオミ」基板をベースに開発した新CG基板「ナオミ2」を開発した。同基板使用第一作を来年にも出荷すると発表した。また「ナオミ」と「ナオミ2」用の周辺装置「GDDRROMドライブユニット」を、そのゲームソフトを、そのゲームソフト

同じ128ビットCPU「SH4」(日立製作所、グラフィックエンジン「パワースタイル」(NEC)、音源処理チップ「SIS P」(ヤマハ)などを使用している。「ナオミ」用ゲームソフトはすべて「2」にも使用できるという互換性がある。「2」基板の価格と第一作ソフトはいずれも未定。

「ナオミ」基板は、約五万枚出荷、ゲームソフトは他社製も含め四十タイトルが出荷されている。このほかは「ナオミ」と同じ128ビットCPU「SH4」(日立製作所、グラフィックエンジン「パワースタイル」(NEC)、音源処理チップ「SIS P」(ヤマハ)などを使用している。「ナオミ」用ゲームソフトはすべて「2」にも使用できるという互換性がある。「2」基板の価格と第一作ソフトはいずれも未定。



AMショーのセガ社小間で、左は「ナオミ2」、右は「ナオミ」セット

「ナオミ」基板は、約五万枚出荷、ゲームソフトは他社製も含め四十タイトルが出荷されている。このほかは「ナオミ」と同じ128ビットCPU「SH4」(日立製作所、グラフィックエンジン「パワースタイル」(NEC)、音源処理チップ「SIS P」(ヤマハ)などを使用している。「ナオミ」用ゲームソフトはすべて「2」にも使用できるという互換性がある。「2」基板の価格と第一作ソフトはいずれも未定。

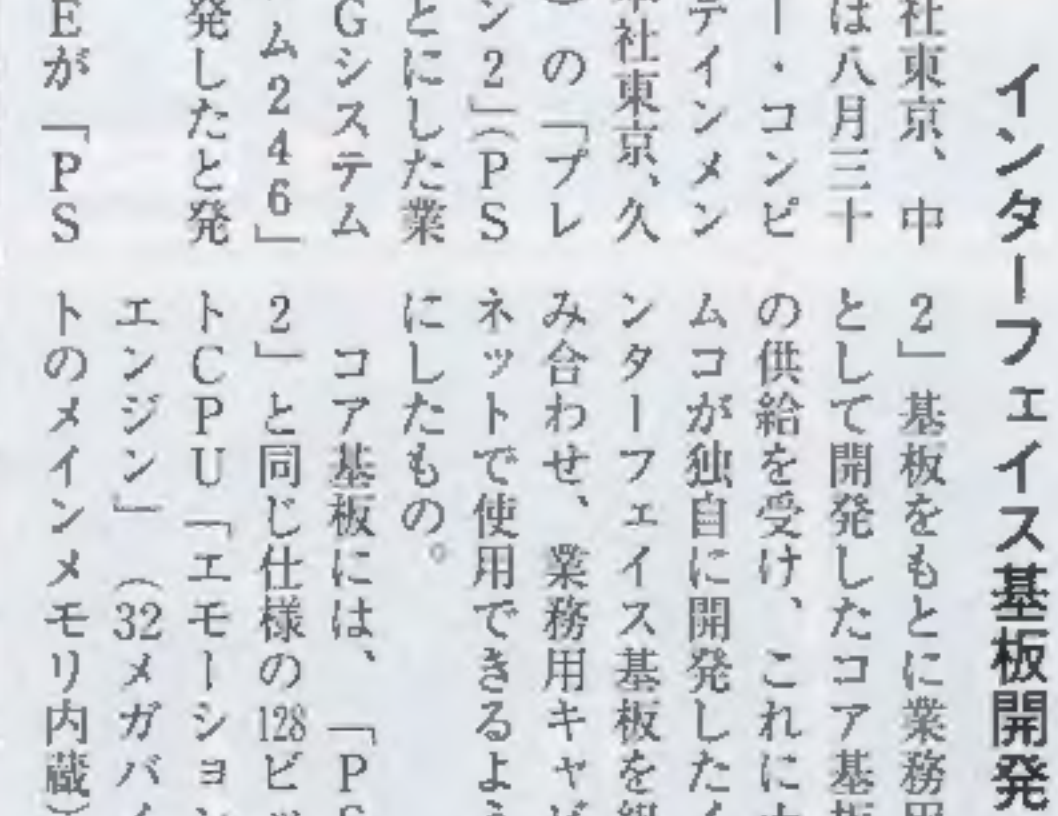
「ナオミ」基板は、約五万枚出荷、ゲームソフトは他社製も含め四十タイトルが出荷されている。このほかは「ナオミ」と同じ128ビットCPU「SH4」(日立製作所、グラフィックエンジン「パワースタイル」(NEC)、音源処理チップ「SIS P」(ヤマハ)などを使用している。「ナオミ」用ゲームソフトはすべて「2」にも使用できるという互換性がある。「2」基板の価格と第一作ソフトはいずれも未定。



AMショーのセガ社小間で、左は「ナオミ2」、右は「ナオミ」セット

「ナオミ」基板は、約五万枚出荷、ゲームソフトは他社製も含め四十タイトルが出荷されている。このほかは「ナオミ」と同じ128ビットCPU「SH4」(日立製作所、グラフィックエンジン「パワースタイル」(NEC)、音源処理チップ「SIS P」(ヤマハ)などを使用している。「ナオミ」用ゲームソフトはすべて「2」にも使用できるという互換性がある。「2」基板の価格と第一作ソフトはいずれも未定。

「ナオミ」基板は、約五万枚出荷、ゲームソフトは他社製も含め四十タイトルが出荷されている。このほかは「ナオミ」と同じ128ビットCPU「SH4」(日立製作所、グラフィックエンジン「パワースタイル」(NEC)、音源処理チップ「SIS P」(ヤマハ)などを使用している。「ナオミ」用ゲームソフトはすべて「2」にも使用できるという互換性がある。「2」基板の価格と第一作ソフトはいずれも未定。



AMショーのセガ社小間で、左は「ナオミ2」、右は「ナオミ」セット

「ナオミ」基板は、約五万枚出荷、ゲームソフトは他社製も含め四十タイトルが出荷されている。このほかは「ナオミ」と同じ128ビットCPU「SH4」(日立製作所、グラフィックエンジン「パワースタイル」(NEC)、音源処理チップ「SIS P」(ヤマハ)などを使用している。「ナオミ」用ゲームソフトはすべて「2」にも使用できるという互換性がある。「2」基板の価格と第一作ソフトはいずれも未定。

システム246

インターフェイス基板開発

ナムコ、PS2もに

ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)は八月三十日、ナムコ・コンパニエーター・エンターテインメント(SEC)本社東京、久米本健社長)の「プレイステーション2」(PS2)基板をもとにした業務用の汎用CGシステム「システム246」を開発したと発表した。これはSECが「PS2」の独自規格のCD-ROM、そのゲームソフトの第一作(未定)は十一月発売予定(価格未定)。

ナムコは、この「システム246」の独自規格のCD-ROM、そのゲームソフトの第一作(未定)は十一月発売予定(価格未定)。

ナムコは、この「システム246」の独自規格のCD-ROM、そのゲームソフトの第一作(未定)は十一月発売予定(価格未定)。

ナムコは、この「システム246」の独自規格のCD-ROM、そのゲームソフトの第一作(未定)は十一月発売予定(価格未定)。

ナムコは、この「システム246」の独自規格のCD-ROM、そのゲームソフトの第一作(未定)は十一月発売予定(価格未定)。

ナムコは、この「システム246」の独自規格のCD-ROM、そのゲームソフトの第一作(未定)は十一月発売予定(価格未定)。

ナムコは、この「システム246」の独自規格のCD-ROM、そのゲームソフトの第一作(未定)は十一月発売予定(価格未定)。

ナムコは、この「システム246」の独自規格のCD-ROM、そのゲームソフトの第一作(未定)は十一月発売予定(価格未定)。

38th Amusement Machine Show

AMショーで話題のアーケード機



キャンディ・キャプセル
(真砂工業)



なわとび大会
(泉陽興業/サミー)



森のくさんクレーン
(こまや)



ラウンドスクエア
(サミー)



カプセルパレード2
(トーゴ)



もんきービンゴ
(メルシーサービス)



ラリーポイント2
エピソード2
(IMS/アトラス)



てんこもり オンステージ
(タイトー)



わんにゃんスタジアム
(昭和技研)



ファンシーチリフター
(カトウ製作所)



くみくみくす
ホームランスタジアム
(パンプレスト)



シルバービート
(カトウ製作所)



ピカチュウのり大冒険
(サミー)



ぐるりんゲット
(カプコン/ユウビス)



コンビニステーション
(パンプレスト)



ビンゴ de ビンゴ
(アトラス)



ドリームパーティー
(昭和技研)



フィッシングハンター
(カトウ製作所)



プブトンアタックアラカト
(タイトー/エクセル)

メダル飛ばし型が増加 趣向凝らした演出重視

メダルゲーム機分野は、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

メダルゲーム機

メダルゲーム機分野は、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

リバーサービス

リバーサービスは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

ユウビス

ユウビスは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

友栄

友栄は、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

トーゴ

トーゴは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

テクモ

テクモは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

ナムコ

ナムコは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

バンプレスト

バンプレストは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

真砂工業

真砂工業は、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

アルゼ

アルゼは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

セガ

セガは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

スクラッチ

スクラッチは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

ジャレコ

ジャレコは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

サミー

サミーは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

アイランド

アイランドは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

パナソニック

パナソニックは、出さずして取り、とく
さまさまな演出やフィー
チャーを採り入れ趣向を
凝らすことで新規性を見
出す傾向が強い。

38th Amusement Machine Show



右の写真は水に浮かんで流れる魚を釣る大平
釣工業/カプコンの「釣れるんです」のようす

ドライブゲーム、運転
シリーズ、第二弾で怪獣
のラプラスに乗ったピカ
チュウを操作し水上コー
スを進む「ピカチュウの
なみのり大冒険」、傾斜
面の下から上へ景品を押
し上げる六人用ブライズ



左の写真はカトウ製作所の小間「ファンシー」シ
リーズを大型化した「ファンシーリフター」



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す

携帯電話の待ち受け画
面作成機のコンバクト版
「ケータイビビ」ステイ
バージョン」を展示。



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す

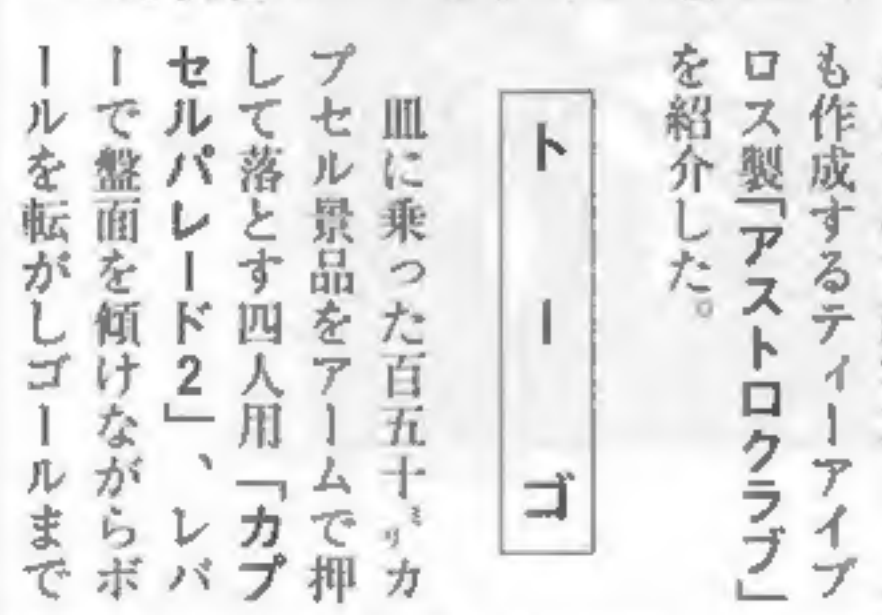


右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す

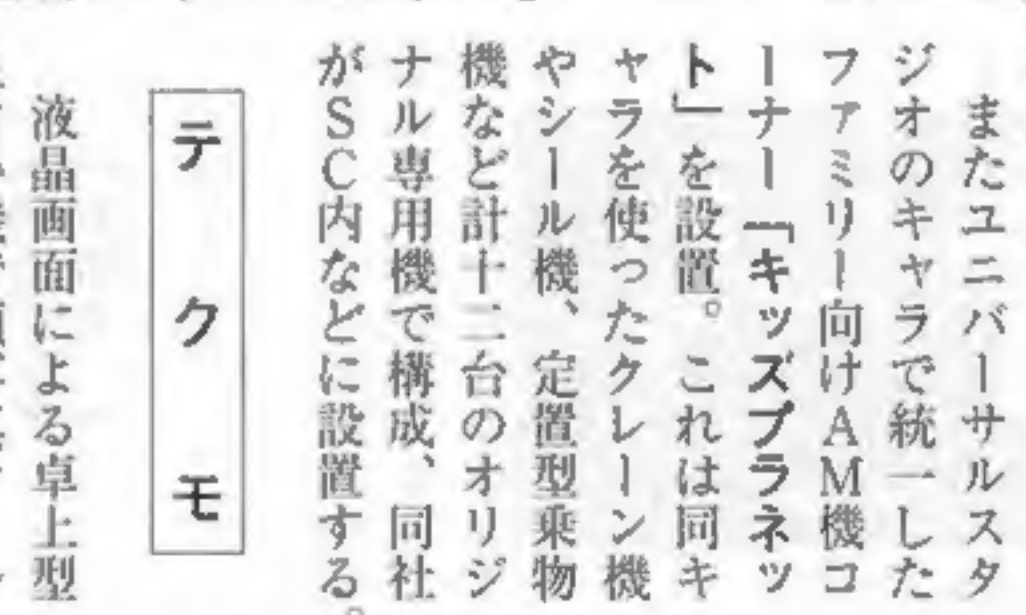
「サミー」の新作を紹介
「サミー」の新作を紹介
「サミー」の新作を紹介



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す

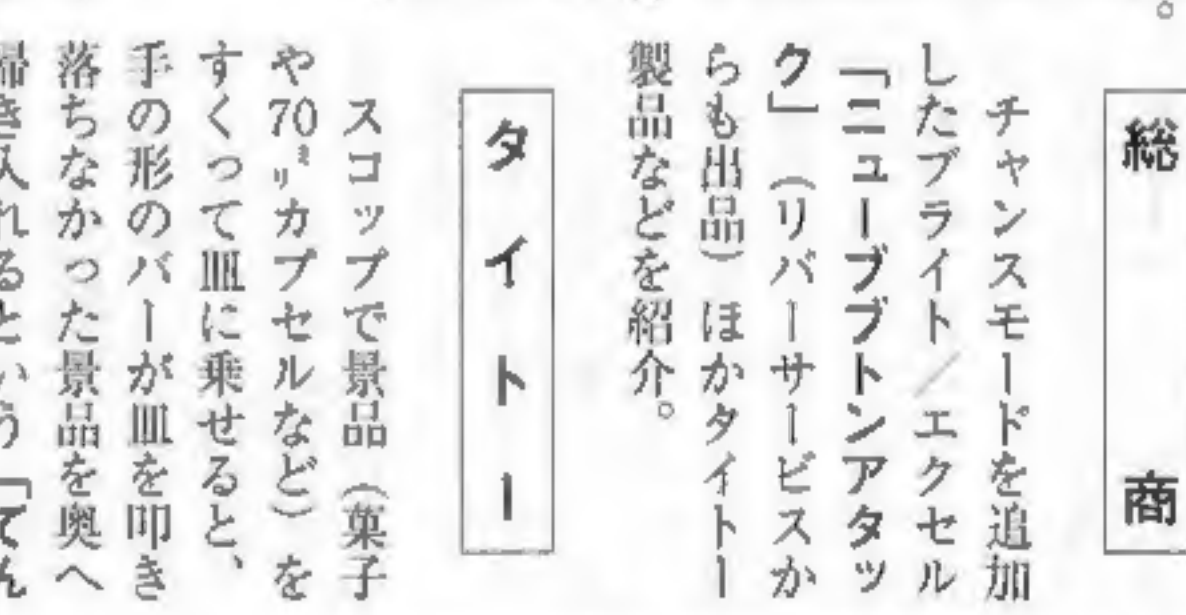


右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す

「サミー」の新作を紹介
「サミー」の新作を紹介
「サミー」の新作を紹介



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す

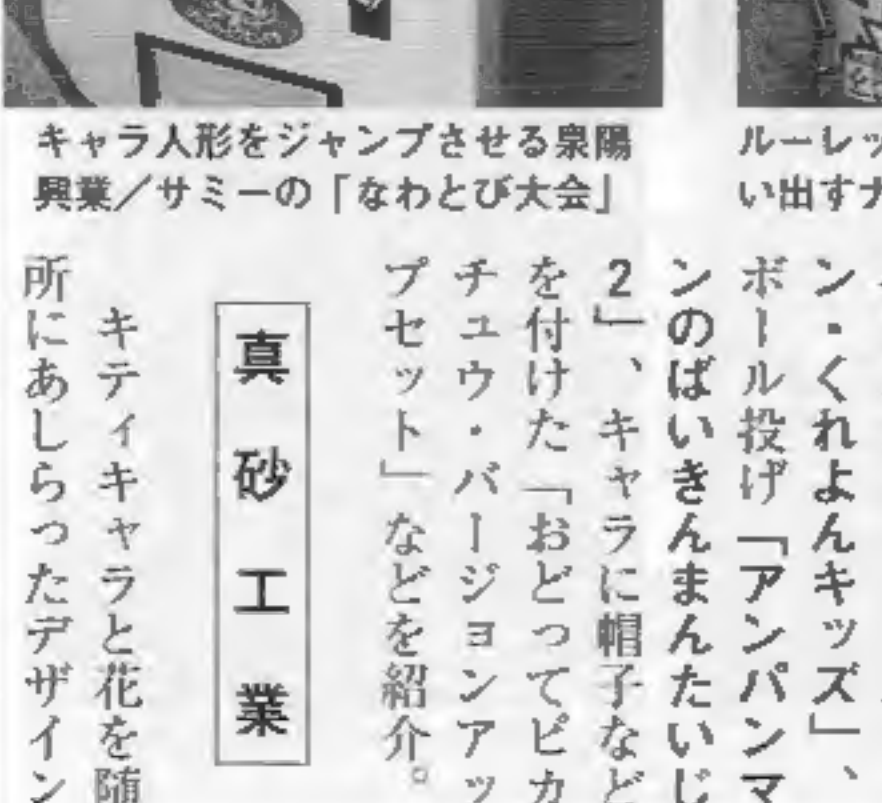


右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す

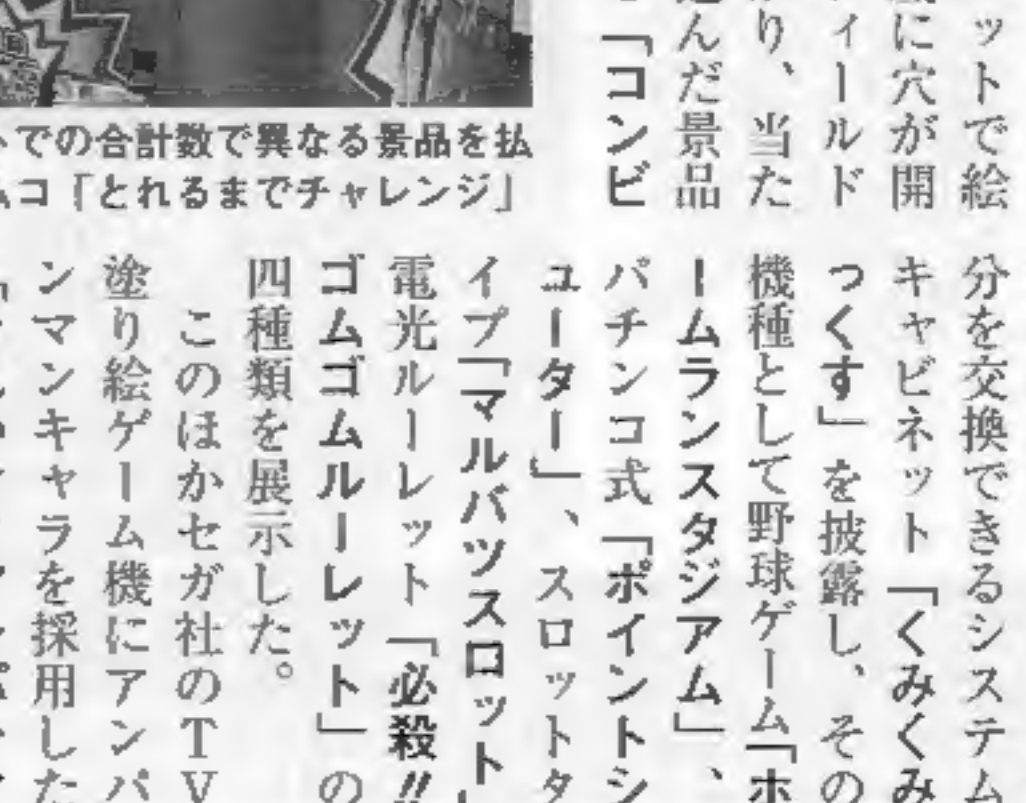
「サミー」の新作を紹介
「サミー」の新作を紹介
「サミー」の新作を紹介



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す

「サミー」の新作を紹介
「サミー」の新作を紹介
「サミー」の新作を紹介



右はサミーの「スーパー
マリオ」のプレイのようす。回転
盤のように流れてくる景
品をアームで押し出す

SNK
www.neogeo.co.jp

若者に大人気のパチスロ機を
ゲームセンターに!!

NEW



(搭載機種例:デルソル2)



Praslot
デュエルドラゴンR
●使用電源: AC100V±10V (50/60Hz)
●消費電力: 200W
●寸法: 幅546mm×奥行535mm×高さ1800mm
●製品重量: 86kg (梱包込み約100kg)
※本製品は、アルゼンチン株式会社の許諾を受けて、株式会社SNKが製造・販売したものです。
※SNK/Praslotは株式会社SNKの商標です。 ©APLIZE CORP. All Rights Reserved.

4リールナビゲーションシステムで!!

4リールナビゲーションシステムとはCT遊技中、どの図柄を目標にすれば良いのか教えてくれるとっても親切で、初心者にもやさしいシステムなのだ!!

CT突入!!



CT遊技開始

「デルソル」に即停止

デルソルを狙え!!



15枚ゲット!!

左回転で「デルソル」「ボウシ」「ボトル」が停止したらその図柄を狙えばOK!!

熱いラテンの血が騒ぐ!!
情熱の赤、灼熱の大地!!

超簡単!
4リールナビゲーション
& 驚爆CT機

DELSOL
デルソル2



小さなボディの本格派!
ミニパチスマシンの
決定版!

NEO Mini
ネオミニ

●使用電源: AC100V (50/60Hz)
●消費電力: 45W ●本体重量: 31kg
●本体外形寸法(mm):
幅488×奥行518×全高784

聖なる炎で魔界を制覇!
シンプルな面クリア型アクションゲーム!

Nightmare in the Dark
ナイトメア・イン・ザ・ダーク



株式会社 SNK

本社 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟

TEL.03(5530)2080 (大代表)

TEL.03(5530)2082 FAX.03(5530)5202

大阪販売部 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町2-21-12

TEL.06(6339)5598 FAX.06(6338)9506

38th Amusement Machine Show

AMショーで話題の小型乗物機



DJくまののなよしスタジオ (ホープ)



ちびっこ機関車 (ホープ)



ポケモンなかよしドライブ (パンプレスト)



機動パトカー (日邦産業)



ペンギン消防車 (真砂工業)



はじめてプラレール・新幹線 (AKワークス/伊藤忠産業)



ハローキティドライブ (日邦産業)



ビザバイク (真砂工業)



はじめてプラレール・消防車 (AKワークス/伊藤忠産業)



はじめてプラレール・消防車 (AKワークス/伊藤忠産業)

システムキャビネット「くみくみつくす」のメダルゲームバージョンで、電光レトロ式「必殺クゴムルレトロ」を参考出品した。

バンプレスト

またカラフルな魚が右から左へ次々と泳いでくるのを止めるというアイレムソフトエアエンジニアリング製「グランドギャング・海物語」、3リールにボナナスリールを加えたメカスロットの昭和遊園製「ハートコレクション」を紹介した。

遊園施設・乗物機

遊具も演出効果を加味
小型乗物は楽しさ追求

遊園施設分野はパネル写真による展示が中心だが、今回はアスレチックなど

オリエンタル産業

の遊具の展示が増えた。遊具は内部でボールや風船が飛び出るなど、この分野も演出により遊びの幅を広げようとする傾向にある。

ミニコースター「スキ

ハングタイプ」を、最上階に設置した。急な傾斜地にも設置できる吊り下げ式輸送ライ

泉陽興業/泉陽機工

急な傾斜地にも設置できる吊り下げ式輸送ライ

タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

ダイニチ

高さ6メートルのアンパンマンをデザインしたエアークッション遊具「それいけ! アンパンマン」を、また小型乗物機として、トミの玩具「プラレール」をレール走行式乗物

三精輸送機

ミニコースター「スキハングタイプ」を、最上階に設置した。急な傾斜地にも設置できる吊り下げ式輸送ライ

泉陽興業/泉陽機工

急な傾斜地にも設置できる吊り下げ式輸送ライ

タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

ダイニチ

高さ6メートルのアンパンマンをデザインしたエアークッション遊具「それいけ! アンパンマン」を、また小型乗物機として、トミの玩具「プラレール」をレール走行式乗物

サンヤス・ヒシノ明昌

ポールプールの内部に設置したゾウなどのキャラクターが次々と飛び出す「ゾウさんのシャワープール」を、最上階に設置した。急な傾斜地にも設置できる吊り下げ式輸送ライ

協和プレイロダクツ

同社と業務提携している米園PCD&M社の立体遊具「ボールランド」を紹介。小規模から大規模まで組み合わせることができ、最も小さなユニットを展示

スクラツチ

アップコースター・こわくわカー!」など、最近各遊園地に設置した遊園施設をパネルで紹介した。

タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

スクラツチ

アップコースター・こわくわカー!」など、最近各遊園地に設置した遊園施設をパネルで紹介した。

タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

スクラツチ

アップコースター・こわくわカー!」など、最近各遊園地に設置した遊園施設をパネルで紹介した。

タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

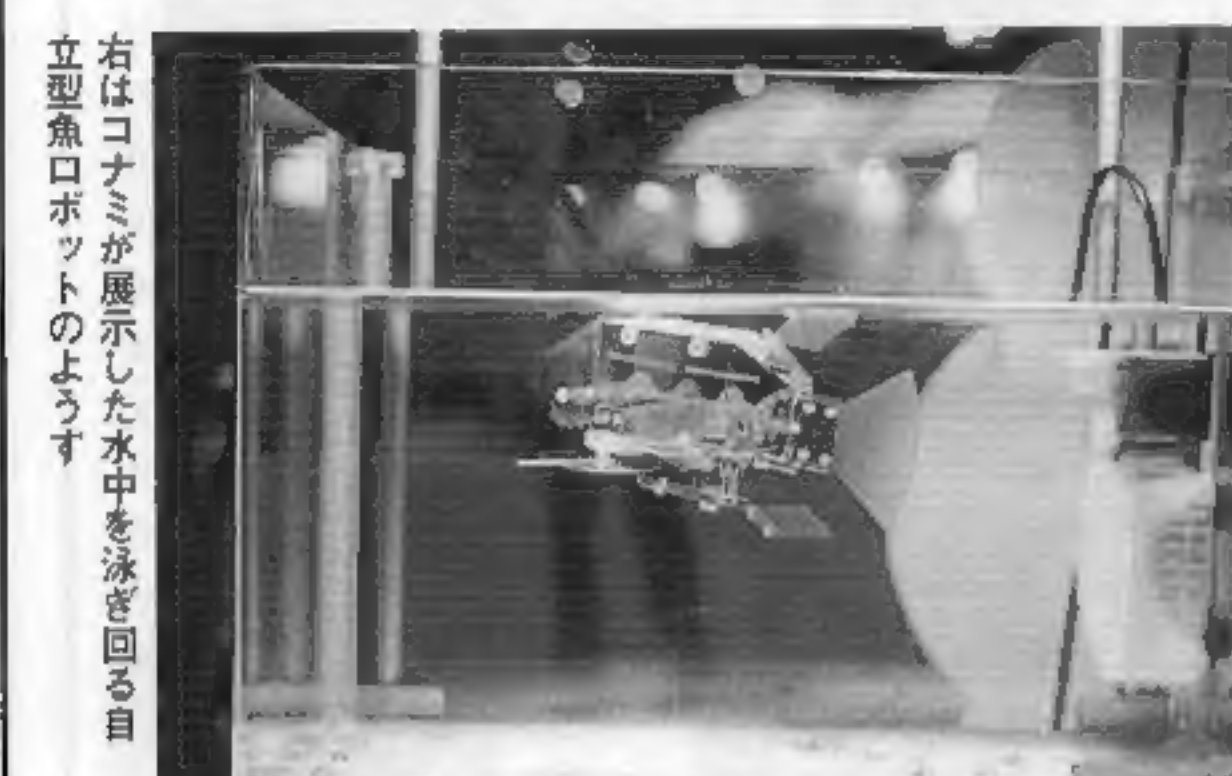
タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

タイ

「ユニバーサルスタジオオズ・キッズプラネット」用の二人乗り型乗物機「キュリアスジョージとドライブ」を展示した。

38th Amusement Machine Show



右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示



右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

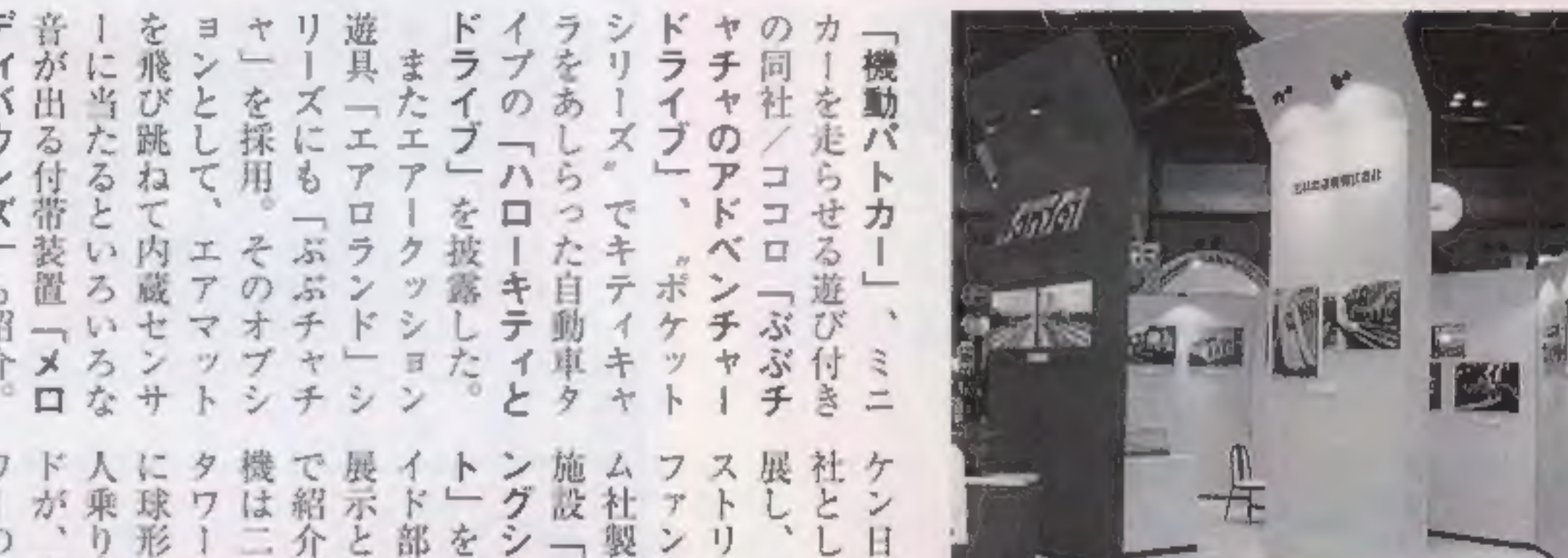
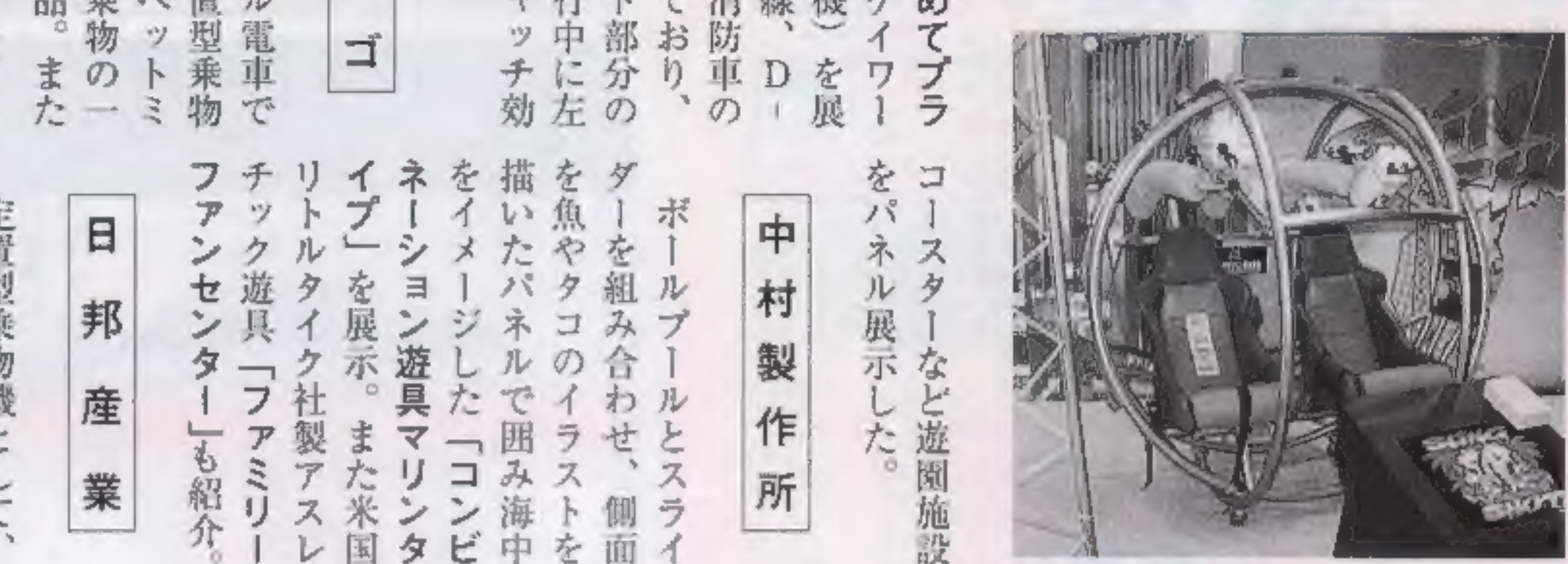
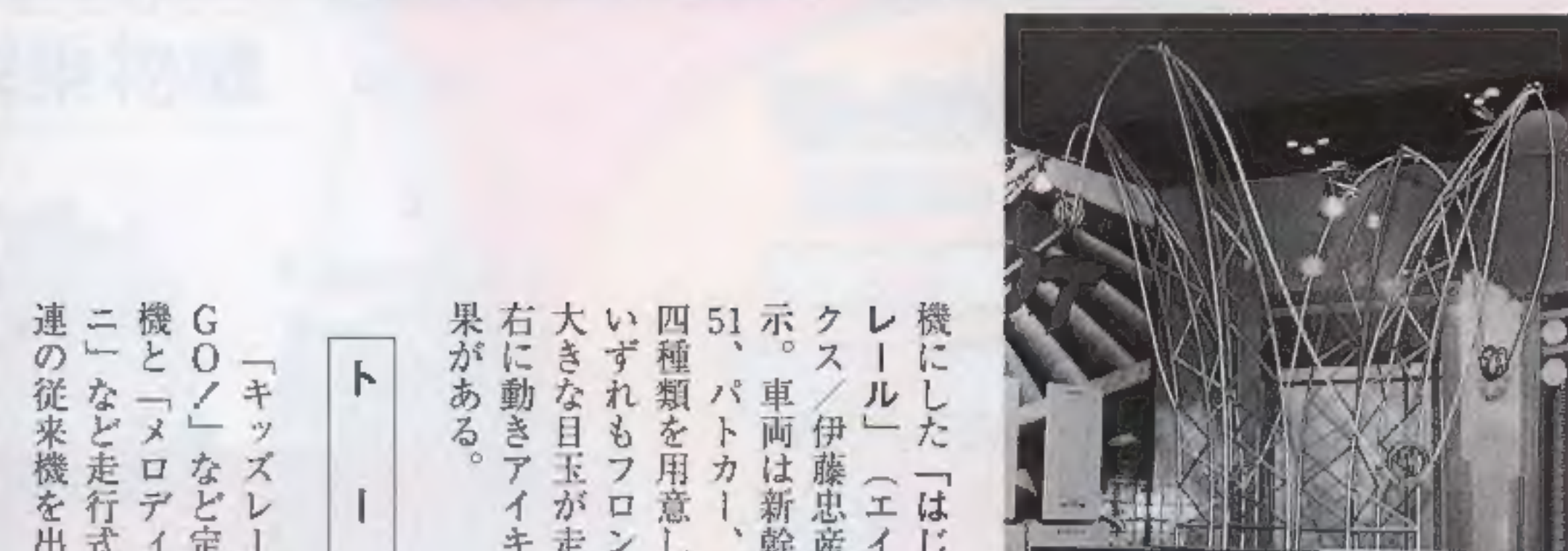
右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

38th Amusement Machine Show



右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

右の写真はハイムザケン社が紹介した「スリリングショット」の模型（上）と乗物部分（下）の展示

FANCY WHEEL
770-84-1
仕様 幅900×奥行900×高さ1950mm
重量130kg 最大消費電力170W

Fancy Lifter EX
ファンシーリフターEX
仕様 幅1680×奥行1185×高さ1950mm
重量260kg 最大消費電力250W

Fancy Lifter Twin
ファンシーリフターツイン
仕様 幅1680×奥行1185×高さ1950mm
重量280kg 最大消費電力300W

Fancy Lifter 1000
ファンシーリフター1000
仕様 幅1680×奥行1185×高さ1950mm
重量280kg 最大消費電力300W

LUMISPIN PRIZE
近日発売予定！
仕様 幅1400mm×奥行900mm×高さ1950mm
重量200kg 最大消費電力180W

謹告

各位には平素より、弊社製品に対して格別のご配慮を賜り、厚く御礼を申し上げます。さて、弊社製品「ファンシーリフター」は弊社独自の発想により開発、商品化されたものであり、その基本となる構造、ソフトウェアなどについては、日本において既に特許権を取得しております。

つきましては、今後この種の商品製作・販売されようとする方、またそれらをご購入されようとする皆様方には、類似商品のお取り扱いには十分ご留意いただきたく、お願い申し上げます。なお、弊社を除く他者が韓国などの外国で製造・販売した類似商品を、日本国内に輸入する行為も、弊社所有である日本の特許権の侵害に該当する恐れが御座いますことを申し添えます。

平成12年7月

東京都世田谷区北島山6丁目24番13号
株式会社カトウ製作所
代表取締役 加藤 栄子

2P
800円
景品
対応！

KATO'S
KATO MANUFACTURING CO., LTD.

『喜びのレジャーシステムを創造する』
本社工場／東京都世田谷区北島山6丁目24番13号
TEL(03)3307-1221(代) FAX(03)3309-1760
カトウ製作所ホームページ URL http://www.kato-mfg.co.jp/

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア
(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1 カプコン VS SNK (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK (Capcom)	7.10
2	5 バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.09
3	3 ミスタードリラー 2 (ナムコ) Mr. Driller 2 (Namco)	5.93
4	- ドラゴンブレイズ (彩京) Dragon Blaze (Psikyo)	5.89
5	6 パワースマッシュ (セガ社 Naomi) Virtua Tennis (Sega)	5.67
6	2 ギルティギア X (サミー Naomi) Guilty Gear X (Sammy)	5.37
7	- ジャイアントグラム全日本プロレス3 (セガ社 Naomi) Giant Gram 2000 (Sega)	5.36
8	14 スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ) Super World Stadium 2000 (Namco)	5.27
9	12 ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.21
10	4 ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ) The King of Fighters 2000 (SNK)	5.14
11	9 鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)	4.89
12	7 婆娑羅 (ビスコ) Vasara (Visco)	4.88
13	11 バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.82
14	17 ダイナマイトベースボール 99 (セガ社 Naomi) Dynamite Baseball 99 (Sega)	4.80
15	8 スラッシュアウト (セガ社 Naomi) Slash Out (Sega)	4.77
16	10 ミスタードリラー (ナムコ) Mr. Driller (Namco)	4.48
17	13 上海・昇龍再臨 (タイトー) Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.43
18	18 マーヴル VS カプコン 2 (カプコン Naomi) Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	4.27
19	15 闘魂烈伝 4 (ナムコ) NJ Prowrestling 4 (Namco)	4.25
20	19 対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.24
21	31 テトリス (セガ社) Tetris (Sega)	4.23
22	23 メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ) Metal Slug 3 (SNK)	4.22
23	21 クイズでアイドル/ホットデビュー (彩京) Quiz-Idol Hot Debut* (Psikyo)	4.18
24	16 すくすく犬福 (ビデオシステム) Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.17
25	24 上海・万里の長城 (サン電子・テクモ) Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.10

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価
調査口ageジヨの設置欄欄を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断
によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気
と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ
6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機
(DEDICATED VIDEOS)

前 回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1 ダービーオーナーズクラブ (セガ社) Derby Owners Club (Sega)	8.95
2	2 東京バス案内 (セガ社) Tokyo Bus Route (Sega)	7.63
3	- ドラムマニア・サードミックス (コナミ) Drum Mania 3rd Mix (Konami)	7.24
4	3 ガンマニア (コナミ) Enforcers (Konami)	7.00
5	4 バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)	6.63
6	- ギターフリース・フォースミックス (コナミ) Guitar Freaks 4th Mix (Konami)	6.58
7	8 サンバDEアミーゴ (セガ社) Samba DE Amigo (Sega)	6.45
8	14 タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.32
9	9 スリルドライブ (2P/SD/DX)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.30
10	6 ダンスダンスレボリューション・フォースミックス (2P/ソロ)(コナミ) Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)	6.20
11	5 ダンスマニアックス (コナミ) Dance Maniax (Konami)	6.17
12	12 ドリームオーディション (ジャレコ) Dream Audition (Jaleco)	5.90
13	16 ポップンミュージック 4 (コナミ) Pop'n Music 4 (Konami)	5.70
14	15 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.65
15	11 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社) The Typing of The Dead (Sega)	5.64
16	13 スターウォーズレーサーアーケード (DX/2P)(セガ社) Star Wars Racer Arcade (DX/2P) (Sega)	5.63
17	34 レースオン (SD/DX) (ナムコ) Race On (SD/DX) (Namco)	5.62
18	17 ゴルゴ13 (ナムコ) Sniper 13 (Namco)	5.61

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	フラッシュショット (オムロン)	
		Flash Shot (Omron)	8.81
2	2	フォト&シール・キララ 2 (メイクソフトウェア)	
		Photo & Seal Kilala 2 (Make Software)	8.63
3	3	ピュアショット (オムロン)	
		Pure Shot (Omron)	8.50
4	4	ストリートスナップ EG (日立ソフトウェアエンジニアリング)	
		Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	6.78
5	5	パンチマニア北斗の拳 (コナミ)	
		Punch Mania (Konami)	6.00
6	6	ラリーポイント 2 (アイエムエス/アトラス)	
		Rally Point 2 (IMS/Atlus)	5.20
7	7	スーパープリクラ21 (アトラス)	
		Super Picla 21 (Atlus)	5.08

Ludus Tonalis (14)

モーツァルトについては全曲を覚えておこうという気になって、日本盤にないものは例によってシユマンのカタログで調べて一括して注文を出す。この頃になると、前金を渡さなくともレコード店で輸入盤の注文を受けてくれるようになっていた。

初夏、レコードの注文を出す時には全然そういう予定はなかったのに、なぜかほとんど拍子に話が進んで、晩秋に結婚をしてしまふ。十二月に入つてレコード店から輸入盤入荷の連絡がくる。概算でその金額が十二月分の給料とボーナスを合せた額になつてゐた。独身であつてそんなことはしつちゅう起きていたことで、自分一人がそういう情況に應じた生活をするのは、もう一人、そんな事情とは無関係な人が存在するようになってゐる。

無計画に結婚さへしていい性質は、それこそどんな犠牲をはらつても聴きたいから注文したのであり、半ばそういうLPを買うために労働をしたのだから、注文したLPが通つてアメリカから海を渡つてやつてきてくれたというのは願つてもないことであつたはずだ。

年に何度あるか分らない秀れてハレの日になるべき、待ち望んでいた日であるべきなのだが、この時だけは入荷の知らせを受けた際には全身からすうつと血の気が引いてゆくような感じに襲われた。

相手は勝手にボーナスの支給日が近づいてくるのを、あたかも無邪気な子どもが正月を指折り数えて迎えるように楽しみにしてゐる。買ったものはまさに山ほどあるのだ。元来は楽しめるべき日が行方にとっては、死行執行日を迎えるような心境をさ迷うということになつてしまふ。

到頭耐えきれず、幼稚園からの親友に連絡をとつて苦境を訴えることになった。一方で自分本位のことになつてしまふかも知れないが、持つべきものは親友である。あつさり、必要な金額を貸してくることになり、安堵感からかこの後、妙な虚脱感の方へ走つてしまふ。何をしても何となく無意味なことをしているようなおもひを拭い切れない時期が続いた。

師走でせわしなしい街の中をすつしと持ちこたえのするLPの梱包を持つて帰宅しても、以前独身の場合のように、梱包を逆撫でしてしまふ。

この時のLPで一応はこの時点におけるモーツァルトの所謂代表的な演奏者によるLPともうひとつは合唱曲のLPはおおよそ揃えたはずなのだが、前述のようなことが、前述の後では、あまり満足な達成感に酔うということには出来ず、どうしようか白々しい脱落感がつよかつた。

読書の利点は一人静かにいくらそれに取替へても誰にも迷惑をかけることがないということだが、音楽の鑑賞はそうはゆかない。

音というのは厄介なものである。好きな人には音はよきなき戀めになるのに無関心な人には騒音と化して、聴く人の神経を逆撫でしてしまふ。

もひたすらに感謝している。もう一つは、地震後一段落して、地震で損壊した個所の修復のために件の設計師や大工さんなどに電話で連絡をし、いずれもその電話はただ今使用されていませんという応答がっかりした。二十年という年月は短いようで長いものである。

閑話休題、音の方へ話をもちまして、結局結婚後コンサートを聴きにゆくことはあつても、貧しい住宅事情の中で、家でレコードを聴くという機会は殆んど失われてしまつた。

勿論イヤホンで聴くという手はあつたのだが、これは個人的な趣味の問題で、私にはあのイヤホンの質的・量的にどうにも体質的に我慢が出来ないものであつた。

これも個人的な趣味の問題であるのだが、別に

それにつれて今迄は数種の音楽関係の雑誌を定購購入していたのだが、やがてそういう関係の雑誌の購入の数が減つてゆき、更にその先になると、その種の雑誌を一切購入しなくなる。

シュワンのカタログ、あれほど新しいカタログ、あれほど手にとり、頁を繰るのが楽しみであつたカタログ、家に帰るまで待つことが出来ずに、静かな店の近くの喫茶店で興奮しながら、ざつと荒調べをしていたカタログも、そういううちに購入しなくなつてしまつた。

切れてしまつているとおもひこんでいたほんの幽かな音への糸がそれでもつてきたのは、四十年も経たぬには、四十年もかく勤めた職場を停年退職する一、二年前の頃のことである。

有田佐市

折角苦勞して入手したこの時のレコードは、その後殆んど聴かれずじまいの結果になってしまふ。配偶者だけではなくって子どもが出来てしまふとLPを聴くための環境は更に悪化してゆく。

引越しをする際にもその重畳でレコードは書籍と同じ、あるいはその損耗を考慮にいれるとそれ以上に手間暇をとる。頭痛の種子になってしまふ。地震の時に天井までの高さのレコードケースが倒れれば、レコードが落ちてしまったのは奇跡であつた。

ひとえに家の設計を町峠に考えてくれた設計師と手抜きをしなかった工務店のチームの人たちのおかげであると、今で

何をかうという目的も何々本屋やレコード屋の棚やショウケースを漫然と見て歩くという人がいなくなるけど、私は何の目的もなく店舗に入つてぶらつくといふ趣味ではない。ゆつたりとした時間の流れの中で生きていたい人たちから見れば、私などは常に貧しい時間の中でしか生きていないとおもわれるのに違いないが、まだ目的なしになんとなか時間を通すことが出来ない貧しさから逃れることが不得手である。

LPを聴く時間が確保出来なれば、LPへの関心は最初は意識的にやがては無意識の裡に生われてゆく。

そうなればレコード屋への足はびたつと止つて

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

 <p>ボンパークレーン</p> <p>超大型景品対応！ 振り子原理の スキルフルなプライズゲーム機！</p>	 <p>揺らせてゲット！ 大型景品対応 新感覚プライズマシンが登場！！</p>	 <p>シャッフルです！</p>	 <p>アシュラバスター</p> <p>よりシンプルに洗練されたシステム！！ 衝撃のイベント戦！ 驚くキャラ演出</p>
			
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>株式会社 ユウビス</p> </div> <div> <p>本社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952</p> <p>東京営業所 〒110-0016 東京都台東区下谷2-24-11 ハイマート入谷803 ☎03-5824-7161 FAX.03-5824-7163</p> </div> </div>			

WAQ! SEGA WAQ!

永上の格闘技

NAOMI

Beat Race

ボートレース ガーシャンピーツ

水面に反射するライティングの美しさ。新鮮で清潔なイメージ。前面のパネルが光る派手な演出。ヤングアダルトや女性ファンを中心に、抜群の集客効果を発揮。興奮と迫力でせまる競艇の魅力をパッシュアップにアレンジし、新規プレイヤーを開拓します。ハイローラーをも唸らせる本格的なメダルゲームマシンです。

水上の格闘技をリアルにシミュレート。



© SEGA 2000

■業界初! 高配当ベットのシステムを導入!

2000年の秋から競艇と採用の競艇機(三連勝)形式を導入。3種類の配当方式でプレイ機が広がる。

■プレイヤーの参加で、楽しさをアップさせる新システムを採用。

プレイヤーが選手をつくりレースに参加できる。エントリーモード新装。優勝するとJACKPOT!

■好評のタッチパネルシステムを装備。

選手のプロフィール・コンディション・レースデータ等の情報を画面表示。ベットの操作がしやすく、ゲームの状況もわかりやすいタッチパネルシステムで、メダルゲームのビジュアルでも楽しくプレイできます。

協力/ 全国モーターボート競走会連合会
社団法人 日本モーターボート選手会
社団法人 競艇情報センター

お客様とのコミュニケーションを大切に、エンターテインメント性の高い空間を提供できる新発想のマスブライズマシン登場。



© SEGA 2000

あの、知名度抜群のデスクリムゾンが大幅に内容をパワーアップしてアーケードに参入!



デスクリムゾン オックス

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東糀谷 2-12-14

札幌販売 札幌市豊平区豊平五条 3-2-34
大塚販売 大塚市豊平町東 2-5-3
九州販売 福岡市博多区博多駅前 6-7-5
名古屋販売 名古屋市中区栄区 丘 1-8-04

●ここに記されていない製品の情報は、予告なしに変更される場合がございます。ご了承ください。

電話 03(5737)7539 (内 販 売 部)
電話 03(5737)7541 (プレイ部 プレイ販売部)
電話 03(5737)7544 (海外 販 売 部)
電話 011(84)10250 (直 通)
電話 06(6334)6336 (直 通)
電話 092(432)6843 (直 通)
電話 052(702)3003 (直 通)

すべての
アーケード
ゲームに
セガ・エンター
プライゼス



© SEGA/WOW ENTERTAINMENT, INC. 2000



Star Horse: 1.700W X 550D X 2100mm AC100V 50/60Hz 200g
Dancing Fever: 1.700W X 550D X 2100mm AC100V 50/60Hz 200g

英文版業界ニュース

JAMMA Show Visitors Decrease Significantly

At the Amusement Machine Show (September 21-23, Tokyo Big Sight) 79 companies exhibited and a total of 33,593 visitors (excluding members of the press) passed through the gate over the three days, down 31.2% from the preceding year. During the two "Business Days" 22,159 visitors, down 25.9%, passed the gate, and 11,434 visitors, down 39.5%, passed the gate on the last day, which was open to the general public. Here, "total" refers to a counting system in which each visitor is counted as he/she passes the gate, so the same person is counted each

time he passed through the gate.

Although this year's AM Show made it a rule not to allow exhibition by foreign companies, the JAMMA office (virtual Show office) allowed Haim Zaken, an Israeli trader, to exhibit. Even the Show Committee is said to have been unaware of the relevant procedures.

Intac Japan Co., Ltd., an exhibitor at the show, is an agent of Amuse World Corp., Korea, and was authorized to exhibit Amuse World's products. However, since Konami complained about the exhibition of Amuse World's "EZ2 Dancer", the Show Committee informed Intac Japan on September 13 that the exhibition of "EZ2 Dancer" would not be permitted. According to the Show Committee's second notice to Intac Japan dated September 18, the reason for the move is that the machine "may infringe upon the intellectual property".

In response, Intac Japan and the Korea Amusement Machine Manufacturers Association (KAMMA) an-

Sega Halts "Stage net@" Temporarily

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, began the experimental operation of "Entertainment Stage net@" at three locations in Tokyo from July 21, and announced that it would expand the number of such locations up to 15 across Japan. On October 1, however, it suspended operation and the three arcades were transformed back to ordinary arcades. According to Sega, it will resume operation of "Entertainment Stage net@" from next spring.

Sega's plan announced in November 1999 was based on the concept of "entertainment on optical fiber networks" to be charged at ¥1,000/hour, instead of a game played at ¥100 per 3 minutes. To achieve this, Sega decided to invest ¥32,000 million in equipment over three years from April this year. This came to fruition in the shape of "Entertainment Stage net@" which started partial operation in the three arcades, as mentioned above.

However, sales of the new concept were so poor that it was feared it could not continue even until spring 2001. Therefore, Sega decided to suspend the operation in order to totally review the contents and to bring the system to completion before resuming. With the complete system in place, Sega says that operations will be resumed from spring 2001.

Game Machine

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1,

Nakazaki-Nishi, Kita-ku,

Osaka, 530-0015 Japan

faxphone (81) 6-6314-3821

Email: editor@ampress.co.jp

Web site: http://www.ampress.co.jp/

© 2000 Amusement Press, Inc.

nounced on September 21: "it is quite insulting that, without hearing our opinions, JAMMA has lopsidedly prohibited the exhibition of our product based only on Konami's claim. Its damage is incalculably large. We'll protest through both Japanese and Korean governments, and call JAMMA to account."

Capcom, Banpresto Listed On Tokyo Stock Exchange

As of October 18, Capcom's stocks will be listed on the First Section of the Tokyo Stock Exchange (TSE). Banpresto's stocks will also be listed on the Second Section of TSE. Capcom Co., Ltd., Osaka, is a manufacturer of coin-op/home videos established in May 1979, and its stocks were registered as stocks for the over-the-counter market in February 1990. They were then listed on the Second Section of the Osaka Stock Exchange (OSE) and transferred to the First Section in September 1999.

Capcom revised its mid-term forecast on September 20. The post-revision forecast of consolidated revenue for the mid-term ending September is

¥20,000 million, and net income ¥1,660 million. Capcom previously forecast ¥22,200 million in revenue and ¥1,600 million in net income.

According to Capcom, its revenue is expected to drop, since coin-op video sales are slowing down due to shortages of masked ROMs, and shipments of liquid crystal display units for pachinko machines will fall in the second half. However, since home videos are selling well in the USA, the company will enjoy an increase in net income.

Banpresto Co., Ltd., Matsudo, Chiba, is a manufacturer that resulted from Bandai's purchase of Hoei Sangyo, which was established in April 1977 (renamed Coreland Technology in June 1982). 64% of Bandai's stocks are owned by Bandai since December 1989.

Banpresto shows ¥33,615 million in consolidated revenue, down 7.5% from the previous year, and ¥1,152 million in net income, down 21.4%, for the fiscal year ended March 2000. A breakdown of consolidated revenue shows that the company's amusement business (coin-op games, prizes, and arcade operation) accounted for ¥22,445 million, down 14.6%, home videos ¥6,247 million, down 10.5%, and others ¥4,922 million, up 60.5% (see "Game Machine" No. 615 for non-consolidated results).

Sega Enterprises Changes Its Name To Sega Corp.

Sega Enterprises Ltd. will be renamed Sega Corporation as of November 1. The renaming was decided at an ordinary general meeting of shareholders held June 29 this year.

It is the renaming after 35 years since Service Games established in January 1957 and Rosen Enterprises merged, becoming Sega Enterprises Ltd. in July 1965.

FILLMORE GAMES FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)

!! DELUXE VIDEOS

& SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

Visit our web site for more information

www.fillmoregames.com

tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan.

Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

伝説...新たに。

namco



私たちが
リッジレーサーを
応援します!

業務用最強基板

「システム246(仮称)」
を使用!!



NEW

プレイステーション 2 業務用移植第1弾!

RIIDGE RACER V

Arcade Battle

※グランプリ
杉山 まどか (20才)

※グランプリ
伊藤 博子 (21才)

リッジレーサーVアーケードバトル
キャンペーンガール決定!

ナムコ秋のラインナップ



ゴルゴ13 奇跡の弾道
 ガンバリーナ
 すぐろくアドベンチャー ドルアーガの塔
 バックン パーティー
 ナムコスターズ
 ニンジャアサルト DX
 ニンジャアサルト SD
 とれるまで チャレンジ
 ルミスピンプライズ
 ファンシーリフター ツイン

ナムコオンラインページ
インターネットで最新の製品情報をお知らせします
<http://www.namco.co.jp/>

「遊び」を創造する
株式会社ナムコ

本社 〒146-8655 東京都大田区大森2-1-21
 販売一部 (東) 〒146-8656 東京都大田区大森2-8-5
 (名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市中区1-2-5
 販売二部 (大) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-21-26
 (福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上野田2-12-24
 TEL 03 (3756) 2311 (大)
 TEL 03 (3756) 2311 (大)
 TEL 052 (962) 3342 (大)
 TEL 06 (6338) 3511 (大)
 TEL 092 (474) 5605 (大)

©2000 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED